

**DAMPAK PERMAINAN MODERN VS. TRADISIONAL DALAM
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MASA KINI**

(Penelitian studi kasus dengan metode deskriptif kualitatif kepada siswa kelas 2
di Sekolah Dasar Negeri Cipagalo 1)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

DARA OKTAVIANI

NIM. 1805861

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU**

2022

**DAMPAK PERMAINAN MODERN VS. TRADISIONAL DALAM
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MASA KINI**

(Penelitian studi kasus dengan metode deskriptif kualitatif kepada siswa kelas 2
di Sekolah Dasar Negeri Cipagalo 1)

Oleh:

DARA OKTAVIANI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dara Oktaviani

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian atau dicetak ulang,
di *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
DARA OKTAVIANI
DAMPAK PERMAINAN MODERN VS. TRADISIONAL DALAM
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MASA KINI
(Penelitian studi kasus dengan metode deskriptif kualitatif kepada siswa kelas 2
di Sekolah Dasar Negeri Cipagalo I)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.

NIP. 920200419920118201

Pembimbing II



Nurul Hidayah, M.Pd.

NIP. 198907292018032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

i

ii

Dara Oktaviani, 2022

DAMPAK PERMAINAN MODERN VS. TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MASA KINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis permainan anak yang berkembang pada saat ini, membandingkan permainan modern vs. tradisional dalam pembentukan karakter anak masa kini, serta menindaklanjuti dari permainan tersebut terhadap pengembangan *character building* anak. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Kabupaten Bandung dengan sasaran siswa Sekolah Dasar kelas 2. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data ialah dengan cara observasi, wawancara, dan kuesioner. Pihak yang diwawancarai ialah guru dan orang tua, sedangkan siswa diminta untuk mengisi kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis permainan yang berkembang saat ini didominasi oleh permainan modern berupa *games* online. Permainan tradisional sebetulnya masih dimainkan tetapi intensitasnya kecil karena pengenalannya sangat kurang. Semua jenis permainan memiliki keunikan bahkan dampaknya masing-masing bagi anak. Maka dari itu, apapun jenis permainannya sebetulnya kunci utamanya adalah bagaimana anak tersebut memainkan dan memanfaatkan media permainan dengan sebaik mungkin, dan pendidikan karakter ialah kemasannya. Serumit apapun permainannya jika dikemas dengan pendekatan edukatif atau pendidikan karakter maka akan berdampak baik. Kerjasama antar orang tua, guru dan anak sangat penting dalam keberhasilan pendekatan pendidikan melalui media permainan tersebut. Zaman yang semakin canggih tidak boleh terlewatkan oleh anak, namun permainan tradisional tidak boleh dilupakan. Hal ini bisa dilakukan dengan menggabungkan permainan modern dan tradisional sehingga dapat menarik perhatian anak dalam bermain.

Kata Kunci: Karakter, Permainan Modern, Permainan Tradisional

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB 1 PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1. Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. Pengertian Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.1.2. Dampak Permainan Modern	Error! Bookmark not defined.
2.1.3. Dampak Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.1.4. Karakter	Error! Bookmark not defined.
2.2. Hasil Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3. Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.4. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.

4.1. Temuan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1. Jenis – Jenis Permainan	Error! Bookmark not defined.
4.1.2. Dampak Permainan terhadap Anak	Error! Bookmark not defined.
4.1.3. Tindak Lanjut Pembentukan Karakter	Error! Bookmark not defined.
4.2. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1. Keterkaitan Jenis Permainan dalam Pembentukan Karakter	Error! Bookmark not defined.
4.2.2. Dampak Permainan Modern dalam Pembentukan Karakter	Error! Bookmark not defined.
4.2.3. Dampak Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter	Error! Bookmark not defined.
4.2.4. Nilai Karakter yang Muncul dari Permainan Modern dan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
4.2.5. Tindak Lanjut untuk Membentuk Karakter dari Dampak Permainan	Error! Bookmark not defined.
4.2.6. Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak	Error! Bookmark not defined.
4.2.7. Peran Guru dalam Pembentukan Karakter Anak	Error! Bookmark not defined.
4.2.8. Cara Melestarikan Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2. Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3. Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajila, C. O., & Olowu, A. A. (1992). Games and early childhood in Nigeria: A critical focus on Yoruba traditional children's games. *Early Child Development and Care*, 81(1), 137–147. <https://doi.org/10.1080/0300443920810113>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara*.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Chastanti, Ika dan indra kumalasari. Pendidikan Karakter Pada Aspek Moral Knowing Tentang Narkotika Pada Siswa Menengah Pertama, jurnal pendidikan sosial, Vol. 6, No. 1 (2019)
- Crompton, H., Lin, Y.-C., Burke, D., & Block, A. (2017). Mobile Digital Games as an Educational Tool in K-12 Schools. *Perspectives on Rethinking and Reforming Education*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Deona, S. (2018). *Membangkitkan Kembali Kecintaan Anak terhadap Permainan Tradisional dalam Rangka Tumbuh Kembangnya*.
- Dr. Hj. Khadijah, M. A. dan, & Armanila, S.Pd.I., M. P. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Itqan* (Vol. 7, Issue 1).
- Dr. Sandu Siyoto, SKM., M. K., & M. Ali Sodik, M. A. (2015). Dasar metodologi penelitian. In *Literasi Media Publishing* (p. 124).
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*,

- 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *NANAEKE - Indonesia Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1–14.
- Haifa, N., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengenalan Anak Pengidap Disleksia. 7(2), 21–32. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Harahab, A. C. P. (2019). Pendidikan Karakter. In *Pendidikan karakter: implementasi aswaja sebagai nilai pendidikan karakter* (Vol. 9, Issue 1).
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Husein MR, M. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Imam, H. (2018). Perkembangan Manusia Dalam. *IQ*, 1(01), 84–99. <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/CAUD010302-TM.pdf>
- Indonesia, D. K. R. (2017). Undang-Undang Republik Indonesian No 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Rencana Umum Energi Nasional, 73, 1–6. <https://peraturan.go.id/common/dokumen/ln/2017/uu5-2017bt.pdf>
- Irman, I. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisional dan Modern. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89–96. <https://doi.org/10.24042/kons.v4i2.2192>
- Kemendikbud. (2017). Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Indonesian Ministry of Education and Culture*, 1–10. https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page_id=132%0Acerdasberkarakter.kemdikbud.go.id
- Kemendikbud, R. (2014). Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 1–31.

Dara Oktaviani, 2022

DAMPAK PERMAINAN MODERN VS. TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MASA KINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Laela, A., & Aprianti, E. (2019). *Metode Bermain Menggunakan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Kelomp.* 2(6).
- Lalo, K. (2018). Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter guna Menyongsong Era Globalisasi. *Ilmu Kepolisian*, 12(2), 68–75.
- Lickona, T. (1992) *Educating For Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility.* New York: Bantam Books.
- Maharani Ramadhanti, M Syarif Sumantri, E. (2019). Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran BCCT (*Beyond Center and Circle Time*). 4 (April), 33–35.
- Mathar, Q. (2015). *Pendidikan Nasional. 1*, 2015.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Miles, M., Huberman, A. M., & Saldana, J. (1994). *Qualitative Data Analysis.* In *Los Angeles: SAGE.* <https://doi.org/10.7748/ns.30.25.33.s40>
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novi, M. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. In *Yogyakarta: Diva Press.*
- Nur, H. (2018). Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 21(12), 1226–1231. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.05.001>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481. Pengaruh Game Online, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018
- Pramudia, R., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. In *Stop Kecanduan Game Online.*

Dara Oktaviani, 2022

DAMPAK PERMAINAN MODERN VS. TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MASA KINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Putrantana, A. B. (2013). Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profes*, 221–227.
- Safitri, & Rengganis, R. (2012). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Sistem Gerak Manusia*.
- Samani, Muchlas, Hariyanto. 2012. Pendidikan karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Santy, N. E. W. (2018). Perbandingan Permainan Tradisional dengan Permainan Modern terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 1 Rakam Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*, 135.
- Sihaloho, M. S., Suwu, E. A. A., & Mumu, R. (2020). Kajian game online terhadap anak di bawah umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi kasus pada anak di bawah umur 12 tahun). *Jurnal Holistik*, 13(1), 1–12.
- Sofianto, A. (2017). Permainan Anak Masa Kini dan Kontribusinya pada Pendidikan Karakter Anak. 14–16.
- Sriwilujeng Dyah. Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter. (Jakarta: Erlangga, 2017). Hlm 4
- Sugeng, H. M., Tarigan, R., & Sari, N. M. (2019). Gambaran Tumbuh Kembang Anak pada Periode Emas Usia 0-24 Bulan di Posyandu Wilayah Kecamatan Jatinangor. *Jsk*, 4(3), 96–101.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sujarno. (2013). Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak. In *Balai Pelestarian Nilai Kebudayaan Yogyakarta: Yogyakarta* (Issue 1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1),

Dara Oktaviani, 2022

DAMPAK PERMAINAN MODERN VS. TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MASA KINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 99–104. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1287>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Tedi, W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau the Traditional Games Changed in To Modern Games To the Children in Village Ijuk Belitang District of Hulu Sekadau. *S-1 Sosiologi*, 3(4), 1–17. <http://jurnafis.untan.ac.id>
- Tribunnews.com*. 08 Mei 2021. "Tak Punya Uang untuk Top Up Games Online, Bocah Nekat Mencuri dan Bakar Rumah Tetangga". Berita online. <http://tribunnews.com>. Diakses tanggal 09 Mei 2021.
- Trinova, Z. (2017). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Tuti Andriani. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136. <https://media.neliti.com/media/publications/40427-ID-permainan-tradisional-dalam-membentuk-karakter-anak-usia-dini.pdf>
- Undang-Undang Republik Indonesian No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wijaya, H. (2018). Analisis Data Kualitatif Model *Spradley (Etnografi)*. <https://repository.sttjaffray.ac.id>. March.
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. <http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/5479>